ARTES
MARCIAIS
3
D&T

Artes Marciais

O jogo 3D&T é um jogo feito sob medida para comportar cenários de anime/mangás/videogames, especialmente aqueles com heróis poderosos, muitas vezes sem grandes explicações para seus poderes. Temos guerreiros cósicos com poder para destruir planetas inteiros, magos poderosos com poderes para destruir universos inteiros, e mais, muito mais. Um dos estilos de cenários mais interessantes em que se pode jogar, que combinam incrivelmente bem com as regras exageradas de 3D&T, são os cenários de artes marciais, especialmente os filmes chineses de kung fu wuxia, com seus monges voadores e técnicas mirabolantes e exageradas. Para adaptar melhor o sistema de 3D&T a esse gênero, e também para enriquecer o sistema 3D&T, criei as regras opcionais para artes marciais que apresento neste artigo.
Antes de prosseguir, no entanto, é importante ressaltar que as regras e técnicas descritas a seguir NÃO foram feitas baseadas necessariamente em técnicas de artes marciais verdadeiras. Elas foram baseadas em técnicas fantásticas que aparecem nos próprios filmes de kung fu wuxia, em animes ou em jogos de videogame, feitas para proporcionar ação e variedade na hora de combates, sem nenhuma preocupação ou compromisso com fidelidade a estilos ou golpes reais.

Novas Regras de Combate

As regras de combate não mudam muito nesta parte. No entanto, há algumas novas manobras que podem ser usadas pelos personagens, que são descritas abaixo:

Contra Ataque

Um Contra Ataque é uma manobra que pode ser feita por qualquer personagem, e ela consiste simplesmente em contra-atacar alguém após este atacá-lo. Caso você consiga se esquivar com sucesso de um oponente, e ainda tiver uma ação neste turno (ou seja, não tiver atacado nele ainda) e quiser atacar o mesmo oponente da qual você acabou de evitar um ataque, você irá receber um bônus de FA+1, além de impor um redutor de -1 no alvo tanto para calcular sua FD como também caso este tente esquivar (nesse caso, o redutor de -1 é adicionado ao redutor normal pela Habilidade do atacante). É importante lembrar que o contra-ataque só pode ser feito no mesmo turno em que o ataque que foi evitado - portanto, se você já agiu neste turno antes de seu oponente e só poderá atacá-lo novamente no turno seguinte, não poderá fazer um contra-ataque.

Estilos de Luta

Várias das manobras descritas abaixo são, na verdade, estilos diferentes de luta que um personagem pode adotar durante um combate, ou mesmo fora dele para ajduar a resolver algum problema (por exemplo, adotando uma posição que aumente sua Força para ajudá-lo a quebrar alguma parede, ou algo assim). Obviamente, só é possível utilizar um estilo de luta de cada vez - NÃO é possível misturar os estilos somando todas as suas vantagens. Se um personagem quiser, ele pode decidir já entrar dentro de um combate em uma delas.

Trocar de uma estilo para outro dentro de um combate, no entanto, leva um turno inteiro. Além disso, qualquer personagem pode, se quiser, adotar um estilo mais defensivo, recebendo A+1 e F-1 enquanto utiliza este estilo, ou ofensivo, recebendo A-1 e F+1 enquanto utiliza o estilo. Através dos estilos de luta, é permitido alcançar atributos acima do que seria normalmente permitido pela sua pontuação (podendo ultrapassar 5 em seus atributos).

Lutando Caído

Um personagem que caia ao chão por algum motivo qualquer - seja por pura falta de equilíbrio, seja devido a alguma manobra que tenham acertado nele - ainda pode continuar lutando e utilizando suas manobras normalmente. No entanto, sua FA, bem como qualquer teste necessário para realizar manobras, deve ser feito com um redutor extra de -2. Para cancelar esse redutor, é necessário gastar um turno para se levantar.

Combinando Manobras

É possível, sim, combinar várias manobras abaixo em uma única - combinando, por exemplo, O Soco do Dragão com Ataque Flamejante, ou Flor Tempestuosa com Punhos da Fúria, entre diversas outras combinações possíveis. O gasto final de PMs, quando houver, deve ser igual a soma do gasto de todas as manobras. No entanto, você só pode usar ao mesmo tempo uma quantidade de manobras igual a sua Habilidade - por exemplo, se tiver H3, só pode usar até 3 manobras ao mesmo tempo.

As Manobras Especiais

As manobras especiais são, basicamente, habilidades especiais que os artistas marciais podem adquirir com treino, aprendendo com velhos mestres reclusos, lendo em pergaminhos perdidos... Esse tipo de coisa. Elas funcionam basicamente da mesma forma que as magias do jogo, sendo necessário um pré-requisito para poderem ser utilizadas, e também precisando ser aprendidas de alguma forma (você não pode utilizar manobras que não conheça, mesmo que possua os pré-requisitos). Mais abaixo você encontrará uma vasta lista de manobras que os personagens poderão aprender a utilizar em sua campanha envolvendo artes marciais. Todas elas estão divididas, além das descrições das manobras, nos seguintes tópicos:

Exigências: são os pré-requisitos mínimos necessários para poder aprender e utilizar as manobras. Geralmente, as manobras exigem apenas valores mínimos em algum ou alguns dos 5 atributos básicos do personagem (especialmente Habilidade), mas em algumas manobras mais especiais podem ser necessários Focus em algum caminho ou mesmo possuir alguma vantagem como pré-requisito. Diferente da forma como funciona nas magias, você NÃO pode aprender nenhuma manobra que você ainda não satisfaça as exigências, pensando em só começar a utilizá-la mais tarde. O único caso em que isso é possível é no caso dos diferentes estilos de luta, em que você pode aprender uma manobra que satisfaça as exigências quando usando um desses estilos, mas só poderá utilizá-las

quando utiliza estes estilos. Por exemplo, você pode aprender a manobra Combo tendo apenas H3 e conhecendo o Estilo do Louva-a-Deus, mas só poderá utilizar esta manobra quando está utilizando este estilo de luta (pois você satisfaz as exigências com as modificações impostas pelo estilo).

Custo: o custo em PMs para utilizar a manbora. Algumas manobras não possuem nenhum custo, mas requerem testes para funcionar, enquanto outras podem possuir um custo e ainda assim necessitarem de algum teste para funcionar. Nesses casos, o teste necfessário será descrito na própria descrição da manobra.

Quem pode utilizar?

Diferente dos feitiços, as manobras de artes marciais não necessitam que sejam gastos pontos em uma características a parte ou em alguma vantagem para serem utilizadas. A maioria delas necessita apenas certos pré-requisitos nos 5 atributos básicos do personagem, onde qualquer personagem, do mais insignificante goblin até o mais majestoso dragão, costuma possuir pontos. A princípio, isso quer dizer que qualquer personagem pode possuir manobras de artes marciais. Isso pode gerar um poco de desequilíbrio em alguns casos, além de também gerar algumas dúvidas, como "e com quais manobras eu começo?", entre outras. Como na maioria das vezes, a decisão sobre quais personagens podem possuir manobras de artes marciais e com quantas começam fica a cargo do mestre. Nesse caso, sugiro os seguintes critérios na hora de tomar a decisão:
Abaixo eu marquei com um * as manobras mais simples, que não necessitariam de grandes treinos para serem aprendidas, de forma que, se o mestre quiser, pode considerá-las "Manobras Iniciais", que qualquer um pode possuir se tiver os pré-requisitos - ou apenas os personagens que atendam aos requisitos descritos a seguir, a critério do Mestre.
Dependendo do cenário do jogo, você pode assumir que todos os personagens já começam conhecendo uma quantidade de manobras especiais definida pelo mestre (algo como 3, 5, o seu valor de Habilidade ou apenas as Manobras Iniciais, por exemplo). Isso é recomendado para cenários com grande presença de artes marciais, como cenários baseados nos filmes wuxia chineses, por exemplo (aliás, principalmente nestes cenários).
Para limitar um pouco as manobras, você pode assumir que apenas personagens pertencentes a certos kits de personagem (como Artista Marcial, Ninja, etc) pode começar com um número de manobras definido pelo mestre (como acima).
Para limitar um pouco o uso das manobras, mas ainda manter a chance de qualquer personagem possuí-las, você pode assumir que apenas personagens com a especialização Artes Marciais (incluída dentro dos grupos Artes e Esportes) podem começar com uma quantidade de manobras definida pelo mestre (como acima). Se quiser, também inclua esta especialização nas vantagens concedidas por certos kits mais adequados (como Artista Marcial, ninja, etc).
Personagens com a vantagem Mestre podem começar com mais 3 manobras de artes marciais, além das que ele possa possuir nos casos acima, da mesma forma como acontece com feitiços. Esta poderia ser a única forma de os personagens possuírem manobras em alguns cenários.
No decorrer da campanha, novas manobras especiais podem ser aprendidas da mesma forma que magos aprendem novos feitiços - ou seja, devem ser ensinadas por um mestre,

encontrada em um pergaminho (que, diferente dos pergaminhso com feitiços mágicos, NÃO pode ser utilizado para utilizar a manobra avulsamente, ele é usado apenas para ensiná-la), etc. Fica a cargo do mestre decidir se apenas estes que já começam com algumas manobras podem aprender novas manobras ou se é possível para qualquer personagem aprender novas manobras, mesmo que comece a campanha sem nenhuma - o que também poderia ser a única forma de aprender as manobras em alguns cenários (ou seja, eles começariam sem nenhuma e só aprenderiam no decorrer da campanha).

Lista de Manobras

Agarrão Aéreo *

Exigências: H4
Custo: 3 PMs
Um agarrão aéreo é feito agarrando-se um oponente em pleno ar e arremessando-o contra o chão, em uma manobra simplesmente devastadora. A FA final é aumentada em 2 pontos, mais o dano pela queda caso a altura seja muito grande (ver Manual 3D&T, pg. 58), e apenas a Habilidade do alvo é considerada para reduxir o dano (ou seja, sua FD é igual a

H+1d). Obviamente, só pode ser usada contra oponentes que estejam no ar - seja voando, durante um pulo, ou o que for, e apenas se você tiver alguma forma de alcançá-los (seja pulando, através da manobra Wuxia, voando ou de outra forma). Esta manobra também pode ser usada como contra-ataque contra ataques aéreos.

Amaldiçoar o Espírito

Exigências: H2, Trevas 3
Custo: 3 PMs
Um personagem que também possua poderes relacionados ao corrompido elemento das Trevas pode, com um ataque normal gastando os PMs necessários, transferir energias negativas ao espírito de uma pessoa, amaldiçoando-o. É permitido um teste de R-1 para resistir ao efeito quando o ataque é recebido. Um personagem amaldiçoado deve passar em um teste de R-1 sempre que tentar utilizar qualquer tipo de manobra especial - como as manobras de artes marciais, vantagens e feitiços -, uma falha faz com que preca todos os seus PVs, devendo fazer um Teste de Morte (Manual 3D&T, pg. 15). Esta condição pode ser revertida apenas com uma Cura de Maldição (ou a manobra Purificar o Espírito com Luz 5) ou um Desejo.

Aprendizado Rápido

Exigências: H2
Custo: 0
Um artista marcial que conheça esta manobra possui uma capacidade de aprendizado quase sobrenatural - ao ver qualquer pessoa utilizando alguma manobra de artes marciais ou mesmo alguma magia, se você tiver os pré-requisitos para aprendê-la, pode fazê-lo apenas observando-o!! É necessário, no entanto, passar em um teste de H+1 para isso. Manobras ou magias muito complicadas, raras e/ou poderosas podem requerer testes mais difíceis, a critério do mestre.

O Ataque dos 8 Punhos

Exigências: conhecer o Estilo dos 8 Punhos
Custo: 2 PMs p/ ataque, até o oitavo
O Ataque dos 8 Punhos é uma poderosa sequencia de golpes que utiliza as 8 extremidades do punho para atingir o oponente com extrema força e potência. Ela só pode ser utilizada quando o personagem utiliza o Estilo dos 8 Punhos. O Ataque deve ser feito como um Ataque Múltiplo normal, seguindo as regras da manobra (pg. 61 do Manual 3D&T) ou gastando os PMs através da Vantagem, com a adição de custo de 2 PMs por ataque (ou seja, usada em conjunto com a vantagem, é necessário se gastar 4 PMs por ataque). No entanto, cada ataque extra depois do primeiro dá ao personagem um bônus cumulativo de FA de +1 - +1 no segundo ataque, +2 no terceiro, +3 no quarto, e assim por diante. O ataque se encerra após o oitavo ataque, pois não há continuação depois deste golpe - não que precise, pois pouquíssimos oponentes conseguem se manter em pé após receber uma

sequencia completa dos 8 punhos... Esta manobra só pode ser realizada com Força, nunca com Poder de Fogo.

Ataque Circular *

Exigências: H2
Custo: 2 PMs
Utilizando-se desta manobra, o personagem poderá utilizar de uma atque giratório, com socos ou chutes, acertando assim vários oponentes. É como a vantagem ataque múltiplo, com a diferença de que você não gasta os PMs por ataque, apenas 2 PMs permitem realizar a manobra completa. Apesar disso, como em uma Baforada de Dragão, não é possível atacar o mesmo oponente mais de uma vez, cada ataque deve ser feito contra um oponente diferente. Também só pode ser usada com Força, e contra oponentes a distância de combate corpo-a-corpo.

Ataque Congelante *

Exigências: F1, Ar 1, Água 1
Custo: 1 PM
Um personagem com poderes relacionados a Água e ao Ar pode combiná-los em conjunto com suas técnicas de combate para aumentar o dano de um ataque. Um Ataque Congelante é feito esfriando a parte do corpo usada para atacar o oponente, e isso irá aumentar a FA do personagem em +1, além de adicionar propriedades de Frio/Gelo a ele. Além disso, um personagem que receba este ataque deve passar em um teste de R+1 ou irá ficar paralisado por 1 turno devido ao frio. Personagens que possuam algum tipo de proteção mágica ou especial (como Armadura Extra ou Invulnerabilidade) contra Frio/Gelo são imunes a este efeito. Não é possível utilizar o Ataque Congelante em conjunto com Poder de Fogo.

Ataque Elétrico *

Exigências: F1, Ar 1, Luz 1
Custo: 1 PM
Um artista marcial que possua alguns poderes relacionados ao ar e a luz pode combiná-los em conjunto com suas técnicas de diversas maneiras. Um Ataque Elétrico é feito eletrificando a parte do corpo que será utilizada para atacar o oponente (o punho, os pés...) visando aumentar o dano do ataque. Isso aumenta irá aumentar a FA do personagem em +1, além de adicionar propriedades Elétricas a ele. Além disso, a descarga elétrica irá atordoar o oponente, deixando-o paralisado por 1 turno caso não consiga passar em um teste de R+1. Personagens com algum tipo de proteção mágica ou especial (como Armadura Extra ou Invulnerabilidade) contra eletricidade são imunes a este efeito. Não é possível utilizar o Ataque Elétrico em conjunto com Poder de Fogo.

Ataque Flamejante *

Exigências: F1, Fogo 1

Custo: 1 PM
Um artista marcial que possua alguns poderes relacionados ao fogo pode utilizá-los em conjunto com suas técnicas de diversas maneiras. Um Ataque Flamejante é feito inflamando-se a parte do corpo que será utilizada para atacar o oponente (o punho, os pés...) visando aumentar o dano do ataque. Isso irá aumentar a FA do personagem em +1, além de adicionar propriedades de Calor/Fogo a ele. Não é possível utilizar o Ataque Flamejante em conjunto com Poder de Fogo.

Bloqueio de Pontos Vitais

Exigências: H3
Custo: 0
Através do bloqueio dos pontos vitais corretos, um personagem pode, através desta manobra paralisar o seu oponente. O personagem ficará paralisado até ter seus pontos vitais desbloqueados por alguém que também conheça essa manobra. Existem também diversas lendas sobre mestres poderosos que podem bloquear/desbloquear os pontos vitais por onde passa o próprio fluxo de vida do personagem - podendo deixar inconsciente, matar ou mesmo ressucitar um personagem com um simples toque!! A maioria das pessoas, contudo, acredita que a existência de mestres tão poderosos sejam apenas lendas... De qualquer forma, requer um teste de H-1 para ser utilizado com sucesso. Com testes mais difíceis (a critério do mestre), é possível também realizar efeitos maiores, como deixar alguém inconsciente, recobrar a consciência de alguém, etc.

O Bote do Tigre

Exigências: F1, H2
Custo: 2 PMs
Esta é uma técnica bastante poderosa, de certa forma semelhante a um Ataque Especial. Gastando-se 2 PMs, o personagem pode realizar um ataque baseado em Força que possuirá FA+2 e, além disso, ainda irá derrubar o oponente caso ele sofra qualquer dano, fazendo-o gastar o próximo turno para se levantar.

Chute da Garça

Exigências: H3, conhecer o Estilo da Garça
Custo: 2 PMs
Esta é uma poderosa técnica que só pode ser usada por personagens que utilizem o Estilo da Garça. Ela consiste em antecipar o movimento do adversário com um poderoso chute, que é ignora completamente a defesa adversária, não lhe dando oportunidade de realizar uma jogada de FD para absorver o dano (nem ao menos a Armadura do personagem conta no dano recebido).
Como outras manobras de antecipação, você só pode utilizar este ataque quando é atacado pelo oponente primeiro. Se você quiser utilizar o Chute da Garça, deve então realizar um teste de H-1 (já descontando-se o bônus dado pelo Estilo da Garça), e, com sucesso, você se anteciperá ao ataque do oponente, utilizando esta poderosa técnica que lhe ignora a defesa.

No entanto, caso você falhe no teste, você receberá um dano muito maior, sendo considerado como se estivesse Indefeso para receber o ataque (ou seja, apenas sua Armadura conta na sua FD), além de aionda cair no chão - devendo utilizar o turno seguinte para se levantar.

Chute Shaolin

Exigências: F2, H4
Custo: 7 PMs
Esta é uma técnica que apenas os mais habilidosos lutadores conseguem dominar, mas que, no entanto, é extremamente perigosa. Se utilizado da forma correta, não apenas inibe o oponente de qualquer chance de esquiva, como ainda ignora totalmente qualquer defesa que ele tenha, não dando a ele a oportunidade de absorver o dano de ataque com sua FD (que é totalmente ignorada - nem mesmo a Armadura faz efeito). Pode ser utilizado apenas com Força.

Chute Voador

Exigências: H2
Custo: 1 PM
Este é um ataque bastante poderoso e útil. Não apenas lhe dá um bônus de FA+1, como ainda pode ser utilizado para atingir oponentes distantes, podendo atingir oponentes que estejam a até 10 metros de distância do personagem.

Combo

Exigências: H5, Ataque Múltiplo
Custo: 4 PMs por ataque
Teste: Ataques Múltiplos
Uma das mais perigosas manobras conhecidas, um personagem que sabe utilizar a manobra de Combo pode realizar ataques tão rápidos que eles deve ser defendidos como se fosse um único ataque!! Ele pode se utilizar de seu Ataque Múltiplo normalmente, mas o oponente tem direito a apenas um único teste de Armadura para absorver o dano de todos eles!! Ela pode ser usada tanto em conjunto com a manobra (gastando-se 4 PMs por ataque, mas recebendo o redutor de -2 em Habilidade por ataque) ou em conjunto com a vantagem (gastando 6 PMs por ataque!!).

Combo de Estilos

Exigências: H1
Custo: 0
Um personagem pode, com esta manobra, trocar o seu estilo de luta sem precisar gastar um turno inteiro para isso, utilizando como início do movimento de troca de estilo a própria ação realizada neste turno. Um personagem que utilize esta manobra também pode utilizá-la para realizar Ataques Múltiplos com cada ataque sendo feito em um estilo diferente (por

exemplo, o primeiro ataque no Estilo do Dragão, o segundo no Estilo da Garça, o terceiro no Estilo Louva-a-Deus, etc). O uso desta manobra também permite que um personagem caído se levante sem gastar um turno para isso, mas ainda será necessário a ele realizar pelo menos uma ação com o redutor por estar caído.

Correr Sobre a Água *

Exigências: H2
Custo: 0
Um personagem que conheça esta manobra pode dorrer normalmente sobre águas, como se fosse chão comum. Ele pode correr até 10 metros sobre a água em um mesmo turno para cada ponto de Habilidade que tiver (por exemplo, 30 metros para H3). A vantagem Aceleração dá ao personagem H+1 para utilizar e aprender esta manobra (ou seja, um personagem com Aceleração pode aprender esta manobra tendo apenas H1).

Correr Sobre o Vento *

Exigências: H3
Custo: 0
Funciona de forma semelhante a Correr Sobre a Água, mas um personagem com esta manobra pode correr sobre o próprio vento, quase como se estivesse voando!! Da mesma forma, você pode correr até 10 metros sobre o vento em um mesmo turno para cada ponto de Habilidade que tiver (por exemplo, 30 metros se tiver H3). Aceleração oferece um bônus de H+1 tanto para utilizar quanto para aprencer esta manobra (ou seja, um personagem com Aceleração precisa de apenas H2 para aprendê-la).

Dança do Fogo

Exigências: H3, Fogo 2
Custo: 4 PMs
Um artista marcial que possua também poderes relacionados ao fogo pode, utilizando de uma série de movimentos sincronizados que parecem uma dança, espalhar a sua energia espiritual em forma flamejante pelo campo de batalha, atingindo diversos oponentes em um único ataque. A sua FA final será igual ao seu Focus em Fogo+H+PdF+1d. Por exemplo, se você tiver PdF1, H3 e Fogo 3, você terá uma FA7+1d. Além disso, este ataque também possui as mesmas propriedades da vantagem Área para Ataques Especiais: ele pode atingir todos que estiverem em volta do personagem, sejam aliados ou inimigos, tendo sua Fa reduzida em -1 para cada 3m de distância, até chehgar a dano 0. O próprio personagem, obviamente, não sofre dano.

Desarme *

Exigências: H2
Custo: 0

Um personagem que utilize esta manobra pode, como uma ação normal de combate, retirar qualquer coisa que o oponente esteja usando como arma de suas mãos. Seguindo as regras de Personalização de Dano (Manual 3D&T, pg. 68), um personagem que esteja sem a sua arma original irá ter o sus Força e/ou Poder de Fogo reduzidos em -1, a menos que possua a vantagem Adaptador. Além disso, esta manobra se torna ainda mais útil quando se luta contra oponentes que utilizem Armas Especiais, ou para recuperar alguma arma que tenha sido roubada. É necessário um teste de H-1 para ser bem sucedido no uso desta manobra.

Deslocamento de Ar *

Exigências: F4
Custo: 0
Um artista marcial que seja forte o bastante pode, com um golpe simples, desclocar o ar a sua frente para atingir oponentes distantes - podendo utilizar seus ataques com Força como se tivesse a vantagem Área para Ataques Especiais. Ou seja, você pode causar o seu dano normal para inimigos a até 3m, e sua FA é reduzida em -1 para cada 3m seguintes, até chegahr a 0. No entanto, é possível atingir apenas 1 personagem com esta manobra, mesmo que existam mais personagens dentro da área de alcance.

Envenenar o Espírito

Exigências: H2, Trevas 2
Custo: 2 PMs
Um artista marcial que possua também poderes relacionados ao corrompido elemento das trevas pode transferir energias negativas para o oponente, envenenando-o. O alvo deve fazer um teste de R-1, ou será envenanado, começando a perder 1 PV por turno até a morte. O veneno pode ser curado com uma magia simples de Cura Mágica, a manobra Cura ou um antídoto simples. Existem, no entanto, mestres muito poderosos, e geralmente malignos, capazes de envenenar pessoas com venenos muito mais perigosos e poderosos.

O Estilo dos 8 Punhos

Exigências: F3, H3
Custo: 0
O Estilo dos 8 Punhos é um estilo bastante rápido, preciso e forte, com movimentos bastante rígidos e firmes - porém extremamente poderosos. Suas técnicas são baseadas em ataques com 8 extremidades diferentes do punho. Um personagem que utilize este estilo recebe, enquanto o está utilizando F+1, H+1 e A-1.

Estilo do Bêbado

Exigências: H2, R1, poder beber (ou seja, não pode ter nenhum problema pessoal ou moral que o impeça de beber)
Custo: 0

Um dos mais famosos estilo de luta de artes marciais, o estilo do bêbado costuma ser bastante mortal, tanto para quem luta contra ele quanto para quem o utiliza. Isso porque seus usuários geralmente são mendigos, vagabundos e todo tipo de bêbado, e a bebida acaba causando mais danos a eles do que qualquer inimigo. Mesmo assim, os mestres do Drunken Boxing ("Boxe de Bêbado") estão entre os mais temidos adversários conhecidos, principalmente por serem completamente imprevisíveis. É praticamente impossível conseguir prever seus movimentos, suas esquivas e seus ataques, o que torna extremamente difícil enfrentá-los.
Um personagem que resolva lutar utilizando o Estilo do Bêbado recebe, enquanto o estiver utilizando, H+2 (especialmente para esquivas) e A-1. Dobre estes valores (ou seja, H+4 e A-2) caso o personagem que utilize este estilo esteja REALMENTE bêbado.

Estilo do Dragão

Exigências: F3, H2
Custo: 0
Um perigoso estilo de luta, com movimentos baseados no poderoso dragão, uma das mais temidas criaturas mitológicas conhecidas. Um personagem que saiba utilizar corretamente este estilo se tornará um inimigo extremamente porigoso e poderoso. Sempre que o utiliza, um personagem recebe F+1, A+1 e H-1.

Estilo da Fênix

Exigências: H3
Custo: 0
Este estilo de luta é baseada no pássaro mitológico da Fênix. Este é um estilo bastante perigoso, pois possui diversos movimentos rápidos, precisos e poderosos. No entanto, há também uma certa perda de agilidade do usuário enquanto usa este estilo. Um personagem que resolva utilizar este estilo recebe, enquanto e está utilizando, F+2 e H-1.

Estilo da Garça

Exigências: H3
Custo: 0
O Estilo da Garça é um estilo conhecido por possuir movimentos bastante graciosos, porém também altamente perigosos e mortais. A posição adotada por um usuário deste estilo pode a princípio parecer bastante aberta e vulnerável, praticamente atraindo o ataque, o que, no final, só serve para torná-lo ainda mais perigoso - pois este é um estilo que privilegia a antecipação de movimentos. Um personagem que lute usando este estilo recebe, enquanto o estiver utilizando, F+1, H+1 e A-1, além de um bônus de +2 para uso de manobras de antecipação de movimentos (como Hamedo e outras).

Estilo do Louva-a-Deus

Exigências: H3

Custo: 0
Um dos mais perigosos e mortais estilo de luta, o estilo do louva-a-deus é conhecida por ser extremamente rápido e mortal. Seus golpes, embora com força reduzida, costumam ser extremamente precisos e rápidos, raramente deixando chance para o oponente reagir antes de ele já estar completamente inconsicente. Muitos deles conhecem a perigosa manobra de Combo, e ela costuma ser especialmente mortal nas mãos de um mestre deste estilo...
Um personagem que utilize o estilo do Louva-a-Deus ganha, enquanto a estiver utilizando, F-1 e H+2, a a Vantagem Ataque Múltiplo (caso já não a possuísse anteriormente).

Estilo da Serpente

Exigências: H2
Custo: 0
Este é um estilo del uta bastante simples, que não impõe nenhum modificador nos atributos do lutador. No entanto, ele permite que o lutador lute enquanto está caído sem que sofra qualquer tipo de redutor em suas jogadas.

Flor da Tempestade

Exigências: F1, H3
Custo: 2 PMs
Este é um golpe poderoso e útil que usado para atingir o oponente com uma grande força. Além de adicionar +2 a sua FA, ele também arremessa o oponente a uma distância de 3 metros por ponto de Força que você possuir (por exemplo, 6 metros caso possua F2), derrubando-o. Não é possível resistir a este efeito: a menos que consiga bloquear ou se esquivar do golpe, qualquer personagem que seja atingido por ele será arremessado. Só pode ser usado com Força, nunca com Poder de Fogo.

Golpe do Golfinho

Exigências: F2, H2, Água 2
Custo: 2 PMs
Este poderoso ataque utiliza poderes de Água para adicionar ao golpe a força de um bando de golfinhos. O ataque resultante é devastador: adiciona +2 a sua FA, além de incluir personalização de dano Químico (por água) a ele. Pode ser usado apenas com Força.

Golpe do Louva-a-Deus *

Exigências: conhecer o Estilo do Louva-a-Deus
Custo: 1 PM
O Golpe do Louva-a-Deus é um ataque extremamente rápido e preciso, que só pode ser utilizando quando o personagem está usando o Estilo do Louva-a-Deus. Além de causar o dano por Força, a rapidzez com que esse ataque é feito pode deixar o oponente atordoado caso não passe em um teste de R+1, não podendo fazer nada durante 1 turno.

Golpe da Terra

Exigências: F2, H2, Terra 2
Custo: 2 PMs
Um personagem que possua poderes baseado no elemento da Terra pode, concentrando sua energia espiritual, lançar um grande quantidade desta em um golpe devastador que explode pela terra até atingir seu objetivo. O golpe adiciona +2 a sua FA por Força, e irá atingir todos os oponentes que estiverem a uma determinada direção, seguindo as regras da vantagem Área para Ataques Especiais: para cada 3m, sua FA é reduzida em -1, até chegar a dano 0.

Grito de Kiai

Exigências: R4
Custo: 8 PMs
Esta é uma manobra muito semelhante ao poder do Grito de Kiai concedido a diversos servos do deus-dragão Lin-Wu de Tormenta: um personagem que a conheça pode concentrar uma grande energia espiritual e liberá-la por inteiro, junto a um grande berro, em um único ataque - seja um ataque físico normal, uma manobra de artes marciais ou uma magia que cause dano. Este ataque irá causar um Acerto Crítico automático, não é necessário rolar os dados. Por exemplo, um lutador com F3 e H2 que utilize o Grito de Kiai para utilizar um soco iria atacar com uma FA14 (o equivalente ao seu Acerto Crítico - ver Manual 3D&T, pg. 60), não sendo necessário fazer a rolagem de dados. No entanto, ainda é necessário seguir-se normalmente as regras para o ataque em questão, inclusive testes necessários para acertá-lo e outros. Ainda é permitido para o oponente todas as formas que seriam permitidas normalmente para evitar o dano, como jogadas de Armadura, Esquivas, vantagens como Deflexão ou Reflexão, etc.
Quando utiliza o Grito de Kiai, este deve ser a única ação do personagem no turno. Não é permitido combinar esta manobra com qualquer forma de ataque múltiplo - como a vantagem de mesmo nome, ou manobras como Combo, Ataque Giratório e outras -, mas ainda é permitido utilizá-lo em conjunto com outros tipos de manobra, somando-se os custos em PMs.

Hamedo

Exigências: H4
Custo: 0
Esta é uma poderosa técnica de antecipação de movimentos, muito difícil de ser aprendida e executada. Ela consiste de, antecipando-se aos movimentos do oponente, atacá-lo antes que ele possa fazê-lo. Quando receber um ataque de um oponente, se quiser utilizar o Hamedo, faça um teste de H-3: com um sucesso, você se antecipa a ele, evitando o seu golpe e ainda atacando-o ao invés disso!! Além disso, este ataque irá receber os mesmos benefícios de um Contra-Ataque. Utilizar esta manobra, no entnato, irá contar como a sua ação no turno, de forma que você não poderá mais atacar neste turno se utilizá-la - mas você ainda pode utilizá-la uma quantidade de vezes igual a sua Habilidade, como uma esquiva.

Happo Kin Keri

Exigências: H3, não pode seguir o Código de Honra do Combate
Custo: 1 PM por ataque
Uma das técnicas mais perigosas, temidas e - por que não dizer? - sujas conhecidas, o Happo Kin Keri corresponde a uma sequencia devastadora de ataques no... Uhn... Bem, nas "regiões baixas" do homem. É um ataque realmente devastador e dolorido, capaz de acabar com qualquer oponente. Faça como em um Ataque Múltiplo comum (podendo-se usar a manobra - gastando 1 PM por ataque e com redutor de -2 em H por ataque -, ou a vantagem, caso a possua - gastando 3 PMs por ataque), e, após a absorção da FA dos ataques pela FD do alvo, aquele que recebeu o golpe irá ficar atordoado pela imensa dor causada pelo golpe por uma quantidade de turnos igual a quantidade de PVs perdidos no ataque (já descontando-se o que foi absorvido pela Armadura). Obviamente, este ataque não tem nenhum efeito quando usado contra personagens do sexo feminino. Isso sem contar que qualquer pessoa que tente lutar com honra jamais deveria se utilziar de um golpe tão sujo e baixo como este!!

Leitura de Movimentos

Exigências: H2
Custo: 0
Um personagem com esta manobra é capaz de ler os movimentos do seu inimigo e, assim, conseguir prever seus movimentos. Sempre que utiliza a manobra com sucesso, ele recebe um bônus de +3 em qualquer teste para evitar a ação de seu inimigo (como uma esquiva, bloqueio, técnicas de antecipação como Hamedo ou Torção, etc). Você não precisa testar a manobra ao enfrentar o mesmo inimigo outra vez: uma vez que já conheça os movimentos dele, a menos que seu estilo de lutar tenha mudado drasticamente, você receberá este bônus normalmente. Para ler os movimentos de um adversário com sucesso, é necessário um teste de H-1 - mas o teste pode exigir testes mais difíceis no caso de adversários muito habilidosos ou rápidos.

Olho de Águia

Exigências: H3
Custo: 0
Você possui uma visão extremamente bem treinada, quase como se possuísse o Sentido Especial Visão Aguçada. Com um simples teste H+1, você pode enxergar em detalhes qualquer movimento, não importa o quão rápido este for. Além de óbvias utilidades em jogos de cartas, dados e outros, também garante um bônus de +2 nos testes das manobras Aprendizado Rápido e Leitura de Movimentos.

Percepção Espiritual

Exigências: H2, R1

Custo: 0
O seu personagem possui uma percepção acima do normal. Ele não possui apenas os 5 sentidos normais (ou 6, dependendo do caso), mas possui um outro sentido que o permite perceber a presença de tudo a sua volta, permite "ver" tudo o que acontece a sua volta, mesmo quando não pode utilizar nenhum outro sentido para tal - mais ou menos como no Sentido Especial Radar. Além destas vantagens, você ainda pode perceber a flutuação de energia espiritual nas coisas e objetos, podendo até mesmo saber o poder aproximado de seus oponentes (a sua pontuação aproximada).

Palma de Ferro

Exigências: F3
Custo: 1 PM
A Palma de Ferro é uma técnica bastante poderosa, que garante ao seus punhos uma força incrível. Utilizando esta técnica você pode quebrar com um único golpe QUALQUER barreira, muro, parede ou superfície, não importa sua resistência, dureza ou nenhum outro elemento. Em combate, esta manobra pode ser utilizada sempre que você causa dano com as mãos vazias, dando a você um bônus de FA+1 (cumulativos com quaisquer outros bônus que você receba, como de Ataques Especiais e outros). Além disso, também lhe garante um bônus de +2 nos testes para as manobras de Fratura e Amputações (Manual 3D&T, pg. 63), mas apenas quando for baseada em ataques de Força.

Posição Firme

Exigências: R3
Custo: 1 PM por turno
Através de complexas técnicas de respiração, uma vontade fortíssima força de vontade, ou outra forma qualqer, um personagem com esta manobra é capaz de ficar completamente imóvel, por quanto tempo desejar, sem que qualquer outra força seja capaz de movê-la, não importa o quão poderosa for. Um teste de R-1 deve ser feito sempre que uma força maior do que a sua Resistência tentar movê-lo, com sucesso ela não irá conseguir fazê-lo.

Punhos Furiosos

Exigências: F2, H3
Custo: 3 PMs
Um personagem que utilize esta técnica com sucesso pode atacar dois oponentes próximos em um único ataque!! O dano causado é o normal de sua FA (que deve ser rolada apenas uma vez para ambos os oponentes) em dois oponentes que estejam a distância de ataque corporal (não pdoe ser usado em conjunto com Poder de Fogo).

O Punho Esmagador de Phoenix

Exigências: F4
Custo: 4 PMs

Esta é uma poderosa manobra que apenas os mais fortes lutadores conseguem dominar. Quando a utiliza, você pode rolar DOIS dados para adicionar a sua FA, ao invés de apenas um. Caso qualquer um dos dois possua um resultado 6, o ataque será considerado um Acerto Crítico, fazendo a sua Força ser considerada dobrada na sua FA. E se ambos os dados tiverem resultado 6, o seu oponente é nocauteado imediatamente, tendo seus PVs automaticametne reduzidos a 0!! Mesmo nesse caso, ainda é possível se esquivar do ataque normalmente. Este golpe possui uma desvantagem, no entanto, que é o de ser bastante lento: o oponente recebe um bônus de +2 em seu teste de Habilidade para se esquivar dele. Só pode ser usado com Força.

Purificar o Espírito

Exigências: R2, Luz 1
Custo: 2 PMs ou mais
Um personagem com esta técnica pode eliminar qualquer efeito natural ou sobrenatural (como efeitos causados por outra manobra ou feitiços mágicos) que esteja sobre efeito em algum personagem. Focus maior em Luz permite curar males maiores, com um custo maior em PMs: com Luz 1 apenas males curáveis com Cura Mágica podem ser curados com o gasto de 2 PMs, Luz 3 permite curar males curáveis com Cura Total gastando-se 4 PMs, Luz 5 permite curar males curáveis com Cura de Maldição com o gasto de 6 PMs e Luz 7 permite curar males curáveis apenas com Desejo (mas NÃO concede desejos!!) gastando-se 8 PMs. É possível utilizar esta habilidade em outras pessoas ao toque, mas é necessário gastar 1 PM a mais do que o normal.

Recuperação de Energia

Exigências: R2
Custo: 0
Um personagem que conheça esta manobra pode, através de técnicas secretas ou pura energia física, recuperar, caso consiga utilizar a manobra com sucesso, 1d PVs e 1d PMs. No entanto, a manobra só pode ser usada no próprio personagem, e não em outros. É necessário um teste de Resistência para funcionar.

Reflexos Rápidos *

Exigências: H3
Custo: 0
Um personagem que conheça esta técnica pode, quando ganha a iniciativa no turno, realizar uma ação extra no final do mesmo, após todos os outros personagens terem atacado. Ela conta como uma ação totalmente nova, como se ele não tivesse atacado ainda no turno. No entanto, ao fazer isso ele irá receber um redutor de -2 na jogada de Iniciativa no turno seguinte. Possuir esta manobra também lhe garante um bônus de +2 no uso de manobras de antecipação de movimentos (como Hamedo, Torção e outras).

Sobreviver pelo Espírito

Exigências: R3
Custo: 1 PM
Um artista marcial bem treinado no uso do seu espírito pode retirar deste a energia necessária para manter o metabolismo do seu corpo funcionando, mesmo quando privado de oxigênio ou comida. Utilizando-se as regras para Privações (Manual 3D&T, pg. 58), cada vez que se esgotar o tempo que um personagem pode ficar privado de respiração, comida, bebida ou sono, o personagem pode fazer um teste de R+1 e e gastar 1 Pm e, se passar, poderá ficar essa mesma quantidade de tempo novamente sofrendo estas privações, sem qualquer penalidade. Por exemplo, um personagem em condições normais, fora de combate, só pode ficar Rx5 minutos privado de respiração, então começa a perder 1 PV por turno até a morte. Com R3, você poderia ficar 15 minutos privado de respiração antes de começar a seus PVs, mas, com o uso dessa manobra, você poderia, ao fim desse tempo, realizar um teste da mesma e e gastar 1 PM: passando no teste, poderia ficar mais 15 minutos sem respirar.

O Soco do Bêbado *

Exigências: conhecer o Estilo do Bêbado
Custo: 1 PM
Esta é uma manobra bastante útil que só pode ser utilizada por personagens que estejam utilizando o Estilo do Bêbado. Ela não é, realmente, um ataque normal, mas sim um contra-ataque, só podendo ser usada quando você consegue se esquivar com sucesso de um ataque do inimigo (veja mais acima sobre contra-ataques). Nesse caso, você pode realizar um ataque muito mais forte que o normal: além das vantagens normais de um contra-ataque, o Soco do Bêbado ainda adiciona um bônus de FA igual a +2. Esta manobra não pode ser usada com Poder de Fogo.

O Soco do Dragão

Exigências: F2, H3
Custo: 4 PMs
Este poderoso soco é um poderoso ataque que dizem ter a força de um dragão!! Claro que isso é um exagero (bem, pelo menos na maioria dos casos), mas é verdade que é um ataque realmente bastante forte. Quando utiliza a manobra, o personagem recebe um bônus de FA+4. Além disso, um personagem que não consiga bloquear ou se esquivar do ataque irá ser derrubado e deverá gastar o próximo turno para se levantar. Outra grande vantagem deste ataque é que ele pode ser usado para atacar inimigos que estejam muito distantes em altura, devido ao seu grande alcance: quando utiliza este ataque em um salto, o personagem recebe um bônus de +2 em H apenas para sua altura máxima de salto (especialmente útil se o personagem também possui a manobra Wuxia!!). Só pode ser usado com Força, nunca com Poder de Fogo.

Suavidade da Garça *

Exigências: H2
Custo: 0
Através dessa manobra, um personagem pode, com um teste de H+1, minimizar qualquer dano recebido por quedas muito altas. Por exemplo, uma queda de 20m, que normalmente causaria 2d de dano, irá causar apenas 2 pontos caso o personagem seja bem sucedido no seu teste.

Tai Chi

Exigências: H2, A2
Custo: 0
Um dos mais completos e eficientes estilos de luta, o Tai Chi tem seus movimentos baseados no próprio fluxo e ciclo da vida. Cheio de movimentos circulares e contra-ataques que confundem seus seus oponentes, uma vez que tomam como princípio o próprio ataque recebido, um verdadeiro mestre no Tai Chi é um oponente que dificilmente poderá ser vencido. Ao utilizar esta posição, um personagem receberá H-1 e A+2. Isso pode parecer tornar este um estilo extremamente defensivo, mas não é bem essa a verdade - um verdadeiro mestre no Tai Chi sabe receber e responder o ataque do inimigo em um movimento único que dificilmente poderá ser evitado. Por isso, ele recebe os mesmos bônus de um contra-ataque sempre que ataca depois do oponente atacá-lo neste turno, mesmo que não tenha se esquivado dele.

Torção

Exigências: F2, H3, A3
Custo: 0
Uma das mais úteis técnicas de artes marciais, a Torção consistem em agarrar o golpe do adversário antes de este atingí-lo, e então torcer o membro do oponente de forma a fraturá-lo. Quando receber o ataque de um oponente, caso queira tentar agarrá-lo desta forma, faça um teste de A-2: com sucesso, você irá agarrar o golpe do inimigo, e poderá realizar um ataque de torção que irá causar um dano grave, dobrando o seu valor de Força para calcular a FA, como na manobra de Fraturas e Amputações (Manual 3D&T, pg. 63). Utilizar esta manobra, no entanto, conta como sua ação no turno, de forma que você não poderá mais atacar neste turno quando utilizá-la - mas você ainda pode utilizá-la uma quantidade de vezes igual a sua Habilidade, como uma esquiva. Você também só pode utilizá-la com Força e contra ataques realizados com Força.

Tornado Espiritual

Exigências: R3
Custo: 2 PMs
Esta é um manobra poderosa, que poucas pessoas conseguem dominar sem matar-se no processo. Um personagem que a conhece pode espalhar a sua energia espiritual por todo o campo de batalha, como se fosse um tornado que tem como centro o próprio personagem.

O FA total será igual a PdF+2+1d, diminuindo a FA em -1 para cada 3m de distância dele até que chegue a 0, mais ou menos como na vantagem Área (para Ataques Especiais). Todos nesta área de efeito sofrem o dano do ataque, sejam aliados ou oponentes do personagem. O próprio personagem, no entanto, não sofre nenhum dano.

Velocidade do Leopardo

Exigências: H2, R2
Custo: 2 PMs
Com o uso dessa manobra, um personagem pode dobrar a sua velocidade de movimentação durante este turno (veja na pg. 58 do Manual 3D&T).

Wuxia *

Exigências: H1
Custo: 0
A manobra Wuxia permite ao personagem pular muito mais do que seria normal para uma pessoa comum - até 5 metros de altura verticalmente para cada ponto de Habilidade!! Ou seja, um personagem com, por exemplo, H3 poderia saltar até 15 metros!! É possível utilizar Wuxia e ainda realizar qualquer outra ação no mesmo turno.

BURP, o Deus da Vagabundagem